ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Sorcellerie

Force : ouïe surdéveloppée

Handicap : Stupide

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice
- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 11

NERFS: 8

CRÂNE : 6 -1

TRIPES : 15

GUEULE : 12

Points de vie

Max : 4

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir issu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Souvenir : je suis en train de vomir des choses immondes
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de chasse infructueuse : Lors d'une nuit sans lune, vous devez parvenir à chasser deux lièvres sur le territoire de chasse de votre ennemi. Si vous y parvenez, l'ennemi est maudit, ses chasses seront désormais infructueuses
2 Un bocal d'urine avec une étiquette portant le nom d'Howard Hugues
3 tubercule de forme humanoïde recouvert de mousse
4 Une bouteille d'eau très foncée, la capsule est bombée, il est écrit « eau de mémoire »
5
6
7
8
9
10